STAR OCEAN
スターオーシャン
—星の導きの書—
現代〜過去へと時を越える
冒険序盤を完全フォロー

CONTENTS
もくじ

STAR OCEAN

スターオーシャン

SFC ロールプレイング 48M バックアップ(最大3)

エニックス 7月19日発売予定 8500円

ゲームを始める前にこれだけは理解したい！

システム編

『スターオーシャン』をより快適に進めていくために、プライベート・アクションなどの独特なシステムを理解してほしい。

個性あるキャラを生むスキルシステム

ゲームのなかでもかなり重要な位置を占めるのがこの「スキルシステム」だ。スキルはこのゲームをより便利に、楽しめるものにしてくれるといってもいい。このちょっと特殊なシステムを理解するために、ここではスキルの1から10までをしっかりと教えていくぞ。

スキルを使うための準備をしよう！

スキルは放っておいて身につくといったものではない。ではさっそくスキルが身につくまでを見ていくことにしよう。

スキルを買う

スキルは町や村にあるスキルギルドで買おう。ギルドではいくつかのスキルを1セットとして売っている。1セット買えば、パーティ全体がそのスキルを持ったことになるぞ。キャラクタごとに買う必要はないのだ。

スキルギルドのカウンターはいつも3人だ

スキルポイントの入手

スキルをレベルアップさせるにはスキルポイント（SP）が必要になる。SPはキャラクタのレベルアップのほかに、ダンジョンやイベントで手に入るぞ。

戦闘を繰り返してレベルアップ！

こんなところに隠されていることも

スキルをLV1以上に

スキルとSPがそろえば準備は万端。スキルにポイントをふりわけ、レベルを1以上にすれば、スキルが効果を発揮する土台ができたことになる。スキルはレベルアップさせることにより、その効果が強く現れたり、発揮される確率も上昇する。レベルアップに必要なSPはスキルごとに異なっているぞ。

スキル画面でポイントの振り分け

スキルギルドで買える3つの関連スキル

スキルギルドでは知識、感覚、戦闘関連スキルの3種類のスキルセットが買える。それぞれのセットには「戦闘関連スキルLV1」といったレベルがあり、レベルが高いほど強力なスキルセットだということになるのだ。

スキルセットの内容も教えてくれる

スキルから特技を作り出そう！

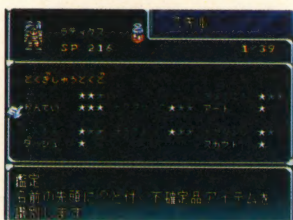
スキルは1つもしくはそれ以上組み合わせることで特技を作ることができる。ここでは特技の作り方をレクチャー。

2タイプの特技

スキルによって生まれる特技は、アイテムに関する特技とそれ以外のものに関する特技の2つ。アイテム関係の特技は「アイテムクリエーション」と言い、薬草から回復薬など作れる「調合」などがある。使うときはアイテム画面でXボタンを押し、アイテムクリエーションのコマンドを選ぼう。それ以外の特技にはエンカウント率を変更できる「スカウト」などがあるぞ。

特技コマンドで使えないものもある

特技の作り方

ここでは実例を挙げて説明。「音楽」の特技に必要なスキルは「おたまじゃくし」と「演奏」の2つ。このどちらかをレベル1以上にすると、特技習得画面に音楽の特技が表示される。この横に☆印がつくが、音楽の場合は2つ。これはそれぞれ先の2つのスキルを表している。つまり☆の数はその特技に必要なスキルの数なのだ。どの特技にどのスキルが必要かは調べるしかないが、それが面倒だという人は下の表を利用しよう。

この画面で必要なスキルを予想

特技をレベルアップ

スキルと同じように、特技もレベルアップさせることができるのだ。方法はいたって簡単。その特技のもとになっているスキルのレベルを上げてやるだけでいいぞ。

特技とタレントの関係

特技が必ず失敗してしまうことがある。それはその特技に必要な「タレント」がない場合だ。タレントとは各キャラクタが最初から持っている才能のことで、最高で4つ持っている。下の表で見ると、音感がなければ「音楽」の特技を使えないということになる。しかし、特技のレベルを上げ何度も使うことによって、新たに音感のタレントを生みだすこともできるのだ。

タレントは4つ以上になることもある。何事も努力がかんじんってわけだ

スキルから作成できる特技一覧

表の見方：この表の一番上は特技名を、上から2番目はその特技に必要なスキルを、3番目は必要なタレントを表しています。

細工	調理	調合	鑑定	カスタマイズ
こうぶつがく クラフト びてきかんかく	ほうちょう レシピ めきき	せいぶつがく やくそうがく せいしんがく	どうぐちしき こうぶつがく やくそうがく	クラフト びてきかんかく きのうび
きようなゆびさき	みかく	なし	なし	オリジナリティ
芸術	**執筆**	**音楽**	**修行**	**錬金**
デッサン	ぶんぴつ	おたまじゃくし えんそう	どりょく こんじょう にんたい	かがくぎじゅつ ようせいろん こうぶつがく
デザインセンス	ぶんさい	リズム感・音感	なし	マナのしゅくふく
オラクル	**刀鍛冶**	**ダッシュ**	**ファミリア**	**スカウト**
でんぱ ピエティ あそびごころ	キャスト こうぶつがく	ダッシュ	ちょうきょう くちぶえ	きけんかんち
なし	なし	なし	どうぶつずき	やせいのかん

本作の戦闘システムの基本部分をレクチャー

ゲームを通して何度も繰り返すことになるのが戦闘。それだけに、戦闘部分はちゃんと理解しておかなければいつか行き詰まることになる。ここではキャラクタの操作方法や実際に使うシステム部分のことなど、戦闘で知っておかなければならないことを見ていこう。基本だけに重要な部分だぞ。

⇨キャラクタが走り回る戦闘シーンはにぎやか

リアルタイムのコマンド式バトル

戦闘はリアルタイムのコマンド式バトル。ラティだけはプレイヤー自身で操作し、それ以外のキャラクタはAIでそれぞれ戦ってくれるぞ。リアルタイムだけに、素早い判断が必要となってくるのだ。

⇧ぼ〜っとしてたらやられるっ!

行動は5つのコマンドで

戦闘時に選べるコマンドは以下で説明する5つ。

SPECIAL:魔法を使うコマンド。魔法使いのみ使用

CHANGE:現在戦闘に参加している前衛と、参加していない後衛のキャラクタを交換する

⇨コマンドはリング状に表示される

TACTICS:仲間のAIによる行動を4種類の作戦の中から選び、変更する

RUN:パーティ全体が戦闘から逃げる。一度選ぶと逃げきるまでほかのコマンドはまったく効かなくなる

ITEM:アイテムを使う

⇧行動は素早く! が戦いの基本

AIで動く味方に「作戦」で指示

ラティ以外のキャラクタがAIで動くことは前にも言ったとおり。しかしこのAIによる行動にも、ある程度なら指示を与えることができる。それが「作戦」だ。本作では仲間の入れ替わりが多く、いきなりレベルの低いキャラクタが仲間に加わることもある。こんなときは弱いキャラクタを守れといった作戦にするなど、こまめな作戦の変更で対応しよう。

⇨選ぶことのできる作戦は全部で4つ

戦士系コマンド

ちからをつかいきれ

魔法使い系コマンド

われわれをだいいちに

命令することも可能

戦闘中、AIで行動するキャラクタにも命令はできる。Bボタンを押してキャラクタを選択し、Xボタンでコマンドを呼び出せばOK。しかし、この間はラティがまったく動かせなくなってしまうので、ここぞというとき以外使わないほうがいい。

⇧これなら思いどおりの行動になる

状況にあわせて隊形を変更

戦闘時には8種類の隊形を選ぶことができる。戦士系のキャラクタは敵のいるところまで走って行くため、敵との間合いが重要になってくる。イヤな飛び道具攻撃を持っている敵が出現する場所なら素早く敵に接近できる隊形といったように、うまく隊形を使うことが必要だ。

戦闘に入る前に選んでおくこと

仲間の出入りに注意

プライベート・アクションを起こすと仲間が出ていき、戻ってくるというキャラクタの出入りがある。このとき前衛にいたキャラクタが後衛に入ってしまうことがあるのだ。このまま戦闘に入るのは非常に危険。キャラクタの出入りがあったときは必ず確認をしよう。

このとおり、いなくなったと思うかも

バックアタックなどもあり

敵はいつも真正面からやってくるとは限らない。ときにはバックアタックやはさみうちなど、こちらに不利な状況で襲いかかってくることもある。この場合設定しておいた隊形が崩されることはないが、防御力の低いキャラクタが狙われないように作戦などで対応しよう。

いきなり挟まれてピーンチ！

戦闘時の"特技"を使いこなせ！

スキルからできる特技のほかにも戦闘で使う特技がある。この2つはまったく別ものだ。

タイプによる特技の違い

戦闘の特技は、戦士系のキャラクタだと必殺技、魔法使い系のキャラクタだと魔法というふうに分かれている。必殺技はボタンで、魔法はコマンドで出すことになる。

戦士系は剣や体を使った技が多い

魔法使い系は遠くから攻撃魔法

距離による特技の違い

必殺技は各技によってショートレンジ用とロングレンジ用とに分かれている（一部の技を除く）。どのくらいがショート、ロングになるかは下の写真のとおり。ショートレンジの技は空振りすることも多いので、間合いの広い「衝裂破」や「気功蹴」などがオススメだ。

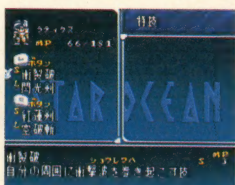
ショートレンジ

ロングレンジ

必殺技は"設定"する

必殺技は覚えた後、設定しなければ使うことができない。各必殺技はL・Rボタンそれぞれにショートレンジ、ロングレンジを1セットにして振り分け、ボタンを押すことにより使うことができる。つまり戦闘中に使える必殺技は全部で4つ。ボス戦などでは効果的な必殺技を選ぶことが重要になってくるぞ。

この画面で必殺技を振り分けよう

ボタン一つで迫力の必殺技が炸裂

実戦で役立つテクニックを伝授！

基本が終わったところで、次は応用へとステップアップ。ここでは実戦で使えるテクニックをいくつか紹介しよう。ボス戦ではかなりので効果を発揮してくれるはずだぞ。

いろんなテクニックを考えてみよう

ロングレンジの技を近くの敵に当てる

ここで特にオススメしたい技が「閃光剣」だ。自分の近くに敵がいるとき、あえてロングレンジの別の敵を狙って閃光剣を出してみよう。そうすれば、近くの敵に光の弾が連続で当たり、大ダメージを与えられるぞ。この技は敵が2体以上いないとできない技なので、ボス戦ではザコを倒さず残しておこう。

面白いほど当たる、当たる！

敵の後ろに回り込んで大ダメージ

前からの攻撃はガードされてしまうことあるが、後ろからの攻撃はガードされることはない。これを狙って敵の後ろに回り込む方法があるのだ。まず行動前にYボタンを押す。そこで現れるカーソルを操作し、敵の後ろから攻撃できる位置に移動すればOK。

このほかにも敵の後ろに回り込む方法がある。スキルの「めくり」を覚えると、確実ではないが、かなりの確率で後ろに回り込めるぞ。

カーソルを合わせて行き先を指示

移動を使って素早く逃げろ

戦闘中「RUN」のコマンドを選んでも走るのが遅く、なかなか画面外に逃げることができない。そんな場合は前にも説明した移動で画面の端まで行ってしまおう。こちらのほうが絶対に「RUN」のコマンドよりも速く逃げられるぞ。

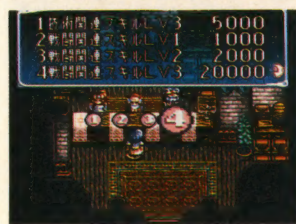
移動でさーっと画面端まで行こう

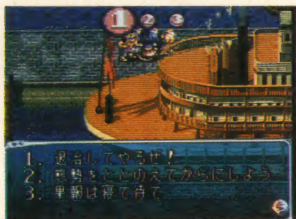
素早く逃げられた

リンクコンボで攻めたてろ

ボス戦ではもってこいの技がスキルの「リンクコンボ」。これは必殺技を連続で出せるという強力なスキルだ。レベルアップさせれば3発、4発と出すことも可能だ。もちろん必殺技のぶんのMPは消費するので、乱発は禁物だ。

アストラル城下で買えるぞ

雷鳴剣と紅蓮剣のリンクコンボ

プレイヤーごとに変わってしまうストーリー

本作は一本道のRPGではない。進み方によってはまったく違ったストーリーをプレイすることもできるのだ。

こんなふうに選択肢が表示される。どれを選ぶかで展開が変わる

選択肢によって物語が変化

ストーリーが進んでいくと、選択肢を選ぶ場面がある。この中にはたあいのないものも多いが、大きく展開を変えてしまうものもある。特に仲間に加える、加えないといったものは先の展開を左右するものが多い。どのキャラクタを選ぶのがベストということではないので、好みで選んでいくのがいいだろう。

ちょっとしたお遊び程度のものも

仲間にするか、しないかは重要な選択

プライベート・アクション

プライベート・アクション（以下P. A.）は町の中でパーティのキャラクタと会話できるというもの。町の入口で右の写真のマークが表示されれば、その町でP. A.が可能ということだ。できない町もあるぞ。

このマークに注目！

これがP. A.の合図といえるもの

キャラクタが町に入っていく

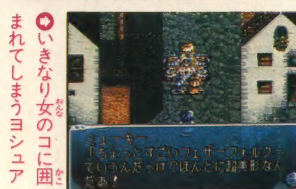
仲間は町のどこかにいる

中に入っていった仲間は町のどこかでうろうろしていたり、店の中にいたりする。必ずどこかにはいるので、捜し出して会話してみよう。新しい仲間が入ったら、前に訪れた町に行って試してみるのもいいぞ。

町からをちょっとはなれた港にいることも。これはイリア

イベントが発生することも

P. A.を起こすと、場合によってイベントが発生することがある。発生条件が難しいものもあるので根気よく試そう。

シウスに関わるイベントは多いかも

いきなり女のコに囲まれてしまうヨシュア

P.A. の影響

P. A.がストーリーの本筋に与える影響は微々たるもの。しかし、キャラクタの親密度といった部分には影響があるようだ。親密度が変わると、戦闘時のセリフが変わったりといったことが起こるのだ。

ストーリーには大して影響はない。会話を楽しむといったところ

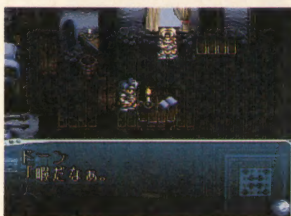
宇宙暦346年辺境の惑星に異常事態が発生

ストーリー攻略 現代編

惑星ロークで発生した奇病が、思いもよらぬ事件へと発展する。主人公ラティの、宇宙をまたにかける冒険の始まりだ!!

辺境の町の若き自警団の活躍

イベント発生場所
クラトスの町

のどかな田舎町クールの自警団に所属する主人公ラティは、町の治安を守る勇敢な青年。親友のドーンともに、町の治安を守っていた。盗賊団の襲撃など小さな争いこそあるものの、平穏な日々の繰り返しに、少し退屈気味だったのだが…？

⬆退屈な日々に飽き飽きしていた２人

⬆クラトスは静かな田舎町だった

盗賊団からクラトスの町を守れ

町を襲撃してきた盗賊団との戦いが、ラティの最初の戦いとなる。町の中に入り込んできた盗賊と接触すると、戦闘がスタートする。しかし、この盗賊団ははっきり言って弱い。最後に戦う、親分ベアードとの戦いにだけ気をつけていれば、負けることはほとんどないだろう。この戦いでは、細かに指示を出す必要はないが、戦闘に慣れるまでの練習として、サークルコマンドなどを使って指示を出してみるのもいいだろう。

⬆盗賊団が襲撃をかけてきたぞ

楽勝、楽勝～!!

⬆ラティ、ドーンにとっては軽い運動!?

⬆ベアードを倒せば、敵は退却する

隣町からのSOS

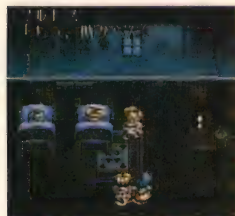
次の日、自警団のもとに隣接するクールの町から奇病発生の手紙が届く。それを聞いたミリーの父マルトスは、クラトス一の法術師として、様子を見に行った。しかしその後、クールの奇病はじつは伝染病だったことが判明する。

ミリーの父が救助に…

⬆１枚の手紙が事件の始まりとなった

猛威をふるう謎の疫病が発生

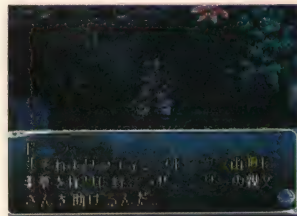
イベント発生場所
クールの町

父マルトスが発病したと聞いたミリーは、いても立ってもいられず、クールへと向かう。それを追って、ラティとドーンも急行。そこで見たものは、人間が次々に石化してしまうという、恐ろしい伝染病だったのだ。

父マルトスを想うミリーの決意

父の身を案じたミリーは、メトークス山の頂上にあるという薬草をとりに行く決心をする。ラティとドーンはミリーの決心に気づき、ともに、メトークス山に行くと申し出る。途中通ったクールでは、人々の石化がどんどん進行していた。一刻も早く薬草を入手し、村人たちを救わなければならないのだが…。

人間が石化!?

⇧発病してしまい、娘ミリーを気づかうマルトス

⇧父を救おうと、ひとりでメトークス山へ向かおうとするミリー

⇧ラティ、ドーンもミリーといっしょに薬草をとりにいくことになる

薬草を求めてメトークス山頂へ

イベント発生場所
メトークス山

メトークス山でもっとも気をつけなければならないのは、フェルウォーム。動きは鈍いが、大きなキバで襲いかかってくる。途中、ドーンが伝染病にかかってしまったことがわかる。

⇨フェルウォームの卵を残すと厄介なことに

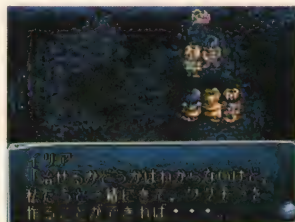
⇨ついに親友も感染…

ドーンまで発病!?

山頂での奇妙な出会い

山頂までたどりつき、薬草を見つけた3人。しかしその前に突如見慣れない風貌の2人が現れた。現れたのは、ロニキスとイリア。彼らはこの星の伝染病を調査しにやってきたのだという。彼らによれば、伝染病はこの星に撃ち込まれた化学兵器が原因らしい。3人は人々を救うため、星を離れる決意をする。

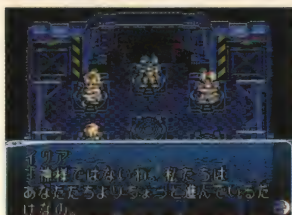
光に包まれて!?

⇧やっとのことで山頂にたどり着き、目当ての薬草を見つけた

⇧突然目の前に出現した謎の2人。はたして敵か、味方か…!?

⇧2度と戻れないと知りつつ、みんなの生命を救うため新たな世界へ

高度な文明を持つ異星人との接触

イベント発生場所
宇宙船カルナス

光に包まれて運ばれてきた先は、ロニキスとイリアの乗っている宇宙船カルナス。ラティたちの見たこともないような、高度な文明を持っていた。発病したドーンをメディカルルームに移し、治癒の方法をなんとか発見しようとする。

宇宙船の中にテレポートしたのだ

見るものすべてが驚きの連続

ドーンと悲しみの別れ

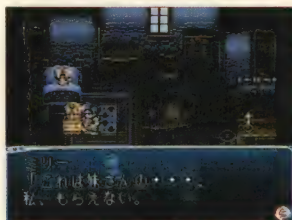
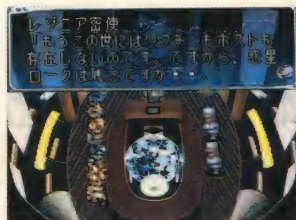
伝染病の唯一の治癒手段は、最初に保菌していた生物を探しだし、血清を作るしかないという。そこへ突然、艦内に異生物が侵入したという知らせが入る。侵入した異生物、フェルウォームとの戦いのなかで、どうやらラティたちローク星人の血液が、不可視物質を作るもとになることが判明する。そして、ドーンとの悲しい別れが…。

フェルウォーム!?

誰かの服に卵が付いていたのか？ ともかくこいつらを倒さなきゃ!!

突然の休戦協定

突如出現したレゾニアの宇宙船。しかしレゾニアに戦いの意思はなく、休戦協定を申し出る。彼らによれば、謎の第3の勢力がレゾニアを脅迫し操っているのだという。また、伝染病のウイルスは300年前のもので、すでにこの世には宿主もワクチンも存在していないという。だとすれば、他に方法はないのか？

成す術もなくドーンの石化は進行していく。いまは救う方法はないのだ

ドーンの希望により、生家のベッドへ。そこでミリーがもらったものは…

レゾニアの密使によれば、惑星ロークの人を救う手段はない!?

タイムゲートで過去へ旅立つ

イベント発生場所
惑星ストリーム

惑星ロークを救う最後の手段、それは300年の過去にさかのぼり、謎の第3勢力よりも先にウイルスを入手してしまうこと。ラティとミリー、そしてロニキス、イリアの4人は、禁断の惑星ストリームのタイムゲートを経由し、過去へとさかのぼる。

危険を冒し惑星ストリームに向かう

この空間の歪みに飛び込むと…？

オリジナルのウイルスを確保し、未来を救え

ストーリー攻略 過去編

物語はいよいよ本編へ。300年前の世界を舞台に、宿主となる生物を見つけ出そう。未来はラティたちの行動にかかっている。

ラティとイリアで仲間を探しに

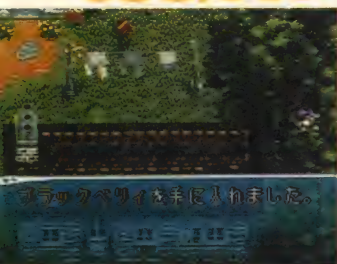
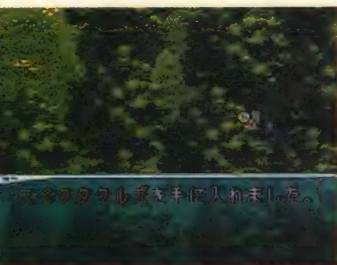
イベント発生場所
クラートの町

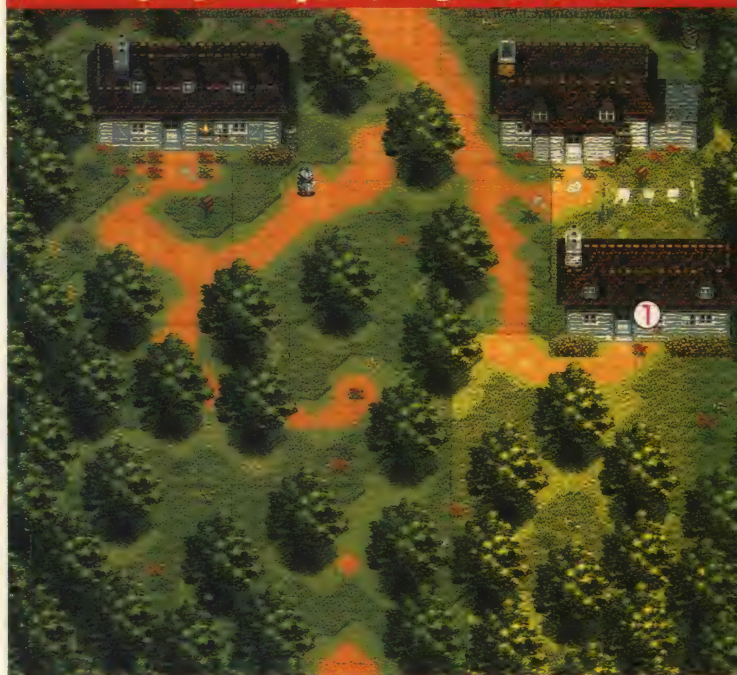
タイムゲートを通ってやってきた場所は、300年前の惑星ローク、クラートの町（300年前のクラトスの町）の浜辺。ここからが本当の意味での冒険の始まりとなる。ラティとイリアの2人は、ロニキス、ミリーと離れ離れになってしまうので、まずこの2人を捜し出すことが目的となる。まずは、クラートに入り、新たな世界の情報収集をしよう。町に入る前に、ちょっとしたイベントがあるぞ。またP.A.もこの町から使えるようになる。いろんなことを試してみるのもいいだろう。

とりあえずは、村をすみずみまで探索するといいいだろう。

①雑貨屋スミッティ

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
スペクタクルズ	その他	10

村の隅々までチェック

◯いろんなところに宝箱がある

◯木の茂みに隠れていることも

クラートの町マップ

まずは女性用の服を探そう

ちょっと情けないが、イリアの洋服探しがこの世界最初のイベントとなる。イリアを町の入口に残し、ラティ1人で捜し回ることになる。クラートの町の雑貨屋で手に入れることができる。会話の選択肢の分岐などで、服の入手パターンは3種類ある。どの方法でもよいので、服を入手して物語を進めよう。

⬆はるか未来の服では目立ち過ぎる

⬆ふっかけてくる道具屋の主人

P.A.で情報収集

洋服を入手したあと、P.A.を起こすことができる。イリアと別行動で情報を収集していこう。情報を集め終わったら、北のホットの町に出発だ。

⬆イリアとの会話は何パターンかある

シウスを仲間にして依頼を受ける

イベント発生場所　ホットの町

ホットの町は、300年後のクールの町にあたる。ここでは、強力な助っ人、シウスを仲間にすることができる。町の入口のところで、武器商人と言い争いをしているのがシウスだ。武者修行中の剣士というだけあって、序盤の戦闘ではかなり頼りになるヤツだ。シウスを仲間にするイベントをこなさなければ、先のポートミスの町に入ることはできないので注意しよう。

ホットの町

①リザの食料品店

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリイ	回復	70
こくもつ	食材	80
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250

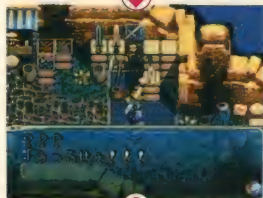
②スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV1	300
感覚関連スキルLV1	100
技術関連スキルLV1	600

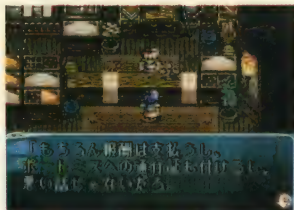
③バダムの道具屋

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
ハーモニカ	その他	28600
つるはし	装飾品	1200
リキュールボルト	回復	300

流浪の剣士シウスを仲間にする

バダムの道具屋で依頼を引き受けるには、ちょっとしたイベントをこなす必要がある。町の入口の武器屋で剣を買おうとすると、シウスが現れ剣は偽物だと教えてくれる。その後バダムの道具屋に行き、主人と会話すれば、シウスが仲間となり、依頼を引き受けることができるぞ。

町に入ってすぐ、シウスを見かける

依頼を受けるといいことづくめだが

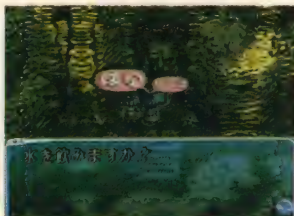
シウスが見かねて割り込んできて、主人を殴り倒してしまった

剣士シウスがいれば、かなりの戦力アップだ

ここで起こるP.A.

ここでは、イリアにイヤリングをプレゼントするイベントがある。ここでラティの取る行動は、その後のミリーとの関係にも影響してくるので慎重に。またシウスを仲間に入れたあとは、壁画を見るイベントもある。

イリアの女心に胸キュン…♡

メトークス山脈を越えて

バダムの道具屋の依頼は、ポートミスの町の武器屋から、彫像を運んでくること。ポートミスには、メトークス山を越えて行かなくてはならない。比較的険しい道のりになるが、レベルアップにはちょうどいいくらいの難易度だろう。ラティのHPに注意し、危なくなったらアイテムで回復させよう。

山頂へのルートは、現代編と同じ

途中の小さな滝で体力回復できるぞ

シウスの加入でかなり戦いやすい

装備を整え、再びホットの町へ

イベント発生場所

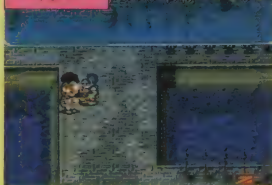
ポートミスの町

道具屋パパスで依頼の彫像を受け取り、再びホットの町へと戻らなければならない。来た道を戻る前に、宿屋に泊まり、装備の補強やアイテムの補充などをするとよいだろう。ストーリー進行上、ポートミスへはもう一度来るので、武装強化のお金が足りない場合は次回に回そう。

依頼の品は、ミョーな彫像だった。こんな物を届けるなんて…

ここで起こるP.A.

港にはひとりたたずむイリアがいるはず。ホットの町のP.A.でイヤリングをプレゼントしていれば、その耳にキラリと光るそれを確認することができる。また、酒場でシウスの勧める酒を飲むと酔っぱらってしまう。ここへ何度も行くと、シウスがからまれているイベントが発生する。このあたりから分岐が目に見えて現れてくるぞ。

イリア

海を見て何を想う、イリア。もしかして、ラティのことかな…♡

シウス

酔っぱらっているうちに、とんでもないことになってしまった

港らしく、活気のあふれる町だ

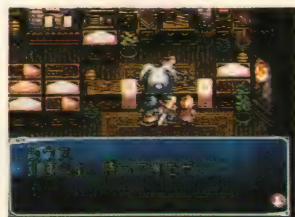
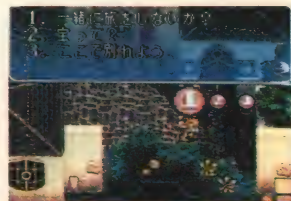
酔っぱらってイイ気分のシウス…

港への入口

ムーア大陸の玄関口となっている港へとつながっている

ポートミスの町

無事依頼を遂行すると…？

再びメトークス山を越えてホットの町に戻り、バダムに彫像を届けると、依頼は完了。報酬をもらうことができる。道具屋を出ると、これからシウスと一緒に旅をするか、それとも別れるかの選択を迫られる。じつはこの選択が、その後のパーティ編成にも影響してくるので、けっこう重要。「一緒に旅をする」を選んだ場合、シウスが正式にパーティに加わる。「ここで別れる」を選んだ場合、当分の間ラティとイリアの2人だけで旅をしなければならなくなる。しかし、とある町で新たなキャラをパーティに加えられる。シウスがいればとりあえずは心強いが、後々の新キャラも気になる。どちらか迷うところだ。

町の間を往復し、ようやく依頼を遂行。さてこのあとはどうしようか

シウスと一緒なら当分楽。別れると、当分ツライがそのあとイイコトが…!?

①武器屋バパス

アイテム名	種類	価格
ロングソード	武器	100
サーベル	武器	300
トゥハンドソード	武器	500
ロッド	武器	10
ナックル	武器	20
バンデッドメイル	防具	200
シルクローブ	防具	20
ぶどうぎ	防具	1200
レザーヘルム	防具	20
ラウンドシールド	防具	120
レザーグリーブ	防具	100
ブーツ	防具	5
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
つるはし	装飾品	1200
ビキニ	防具	10

②ママスの食料品店

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35

③おばばの道具屋

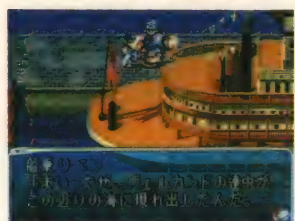
アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
スペアベリィ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
ハーモニカ	その他	28600
つるはし	装飾品	1200
リキュールボトル	薬	300

④スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV2	600
感覚関連スキルLV1	100
感覚関連スキルLV2	200
戦闘関連スキルLV1	1000

定期船を襲う海賊ヴェルカントとは

イベント発生場所
ポートミスの町

再度ポートミスの町へ行き、装備を完璧にしたら、次のアストラル大陸へ渡りたいところ。しかし、ヴェルカントという海賊が定期船の航路に現れ、運休しているという。どうやらこいつを退治しなくては、アストラル大陸へはたどり着けないようだ。退治を引き受け、ヴェルカントの本拠地へ乗り込もう。

いざ行かん、戦いの海へ!!

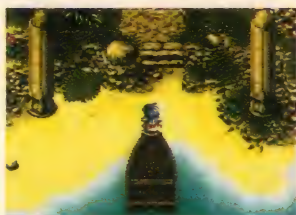
船乗りの話によれば、定期船は運行していないようだ

結局は海賊を退治しなければ、この先には行けない。ここはいくしか!!

船に乗ってやってきたヴェルカントの本拠地は、とある孤島だった

海賊の本拠地を叩きつぶせ！

イベント発生場所
海賊の洞窟

海賊がいるかぎり、ムーア王国からアストラル王国へは渡れない。船を借りたラティたちは、諸悪の根源を倒すため、海賊の本拠地に乗り込む。ボスに勝つことができれば、定期船が運行を再開し、いつでもアストラル王国に行けるようになるぞ。

⬆ついに到着！　待ってろよ、海賊め

⬆ガスが漂っている場所には意味が

海賊ヴェルカントの洞窟マップ①

A
P.19へ

入口

回復系アイテムは限界まで持て

ダンジョンの攻略に欠かせないのは、回復系のアイテムだ。HPやMPの回復に関係するものは、最高値の20個まで購入しておこう。

⬅ここに来れば、ポートミスへ買い物に戻れる

ダッシュを使って扉を壊せ

洞窟内には、開けることができない扉がいくつかある。ダッシュのスキルを使って体当たりすれば壊せるので、必ず修得しておこう。

⬅1回、2回、3回…ダッシュでアタック！

長期戦を覚悟しよう

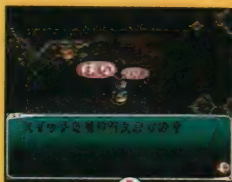
ダンジョンの構成としては、入門編的な要素が強く、難易度も高くはない。しかし、出現する敵の攻撃力が高いので、最低でもレベル13ぐらいに成長させておかないと、かなりの苦戦を強いられることになる。長期戦になることを覚悟して、最良の装備で挑戦するようにしよう。

最初のボスとして登場するヴェルカントと同じ敵がザコでも出現。ツライ

このへんの敵は、まあフツーに戦えるレベルって感じですね

海賊ヴェルカントの洞窟 マップ②

スイッチを作動

奥まった場所に設置されているスイッチ。このスイッチを作動させると、同じフロアの扉が開いて、下に行けるようになる。

これで新たな道が開ける。ボスは近い場所にいる？

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。地形の状態は、イベントによって変化したものも含まれています。

海賊ヴェルカントの洞窟 マップ③

BOSS ボス

ヴェルカント

HP	MP	弱点
2550	50	火の属性

3つの宝箱がある部屋に陣取っているヴェルカント。コイツは、ブッシュワーカーとロバーアクスを従えて戦いを挑んでくる。ヴェルカントのHPは高いので、先に他の2体を倒しておけば戦いがラクになるぞ。また、ヴェルカントとの戦闘では、火の属性に弱いという弱点を効果的に突こう。フレアボムを使って攻撃した場合、1回で400前後のダメージを与えることができるぞ。紅蓮剣で攻撃する場合は、タイミングしだいでハメることも可能だ。倒せば、先に進むのに必要な火打ち石が手に入る。

◆まずは、倒しやすい2体の取り巻きを倒す

◆これでガス爆発を起こすと、新たな道が…

海賊ヴェルカントの洞窟マップ

G P.20へ

BOSS

F P.20より

セーブポイント

BOSS ボス

ヴェルカントボス

HP	MP	弱点
5200	50	火の属性

ヴェルカントボスとの戦いでも、火の属性を利用した戦い方が効果的に使える。しかし、どの場合も敵との距離や動きなどを考えて使わないと、せっかくの攻撃が空振りし、ムダに終わってしまうこともある。敵の行動パターンの先を読み、着実にダメージを与えていこう。もちろん、紅蓮剣でハメ倒すこともできる。

⇨コイツはヴェルカントを従えているのだ

⇦ラクしたいならフレアボム攻撃の繰り返し

女の子を救出!

ヴェルカントボスの部屋から上の階に行くと、独房に幽閉されていた女の子を助けてあげることになる。ポートミスの港に着いたとたん、礼も言わずに去っていくのだが…。

⇧ずいぶんつらい目にあったんだね

⇧ヒネくれるのもしかたないかな

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。地形の状態は、イベントによって変化したものも含まれています。

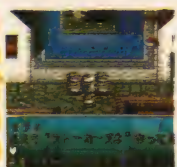
アストラル最初の町で情報収集

イベント発生場所
オタニムの町

船を降りる場所は、オタニムの町に隣接した港。港でやることは特にないので、さっそく新しい国、新しい町での情報集めをスタートさせることにしよう。

次なる町への活動拠点

集まる情報の多くは、アストラル騎士団の武勇に関するもの。話を聞くかぎり、相当な強国のようだ。そんな土地柄のせいか、これから先は優秀な装備が多く店から手に入る。次の町に向かう前に、買い物はしっかりとね。

コレは!?

なんか同人誌売ってるんですけど…

これがきっかけで恋に発展する？

ここで起こるP.A.

イリアが休もうと言い出すので宿に泊まると、わずかな間だけ舞台がミリーとロニキスが泊まっている宿に移る。離れた場所で、ひたすらラティを想うミリー。早く再会したいもんだね。

ああ…ラティ♡

オタニムの町

①武器屋エルビス

アイテム名	種類	価格	アイテム名	種類	価格
サーベル	武器	300	ぶどうぎ	防具	1200
クレイモア	武器	1300	レザーヘルム	防具	20
ロッド	武器	10	バンデッドヘルム	防具	100
ハードナックル	武器	80	ラウンドシールド	防具	120
バンデッドメイル	防具	200	レザーグリーブ	防具	100
シルクローブ	防具	20			

②ルビスキャビン

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35
マンドレイク	薬草	100

③エルのなんでも屋

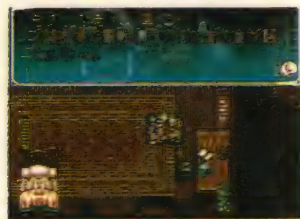
アイテム名	種類	価格
スティングボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ポイズンチェック	装飾品	2800
スペクタクルズ	その他	10
マジックカラー	その他	2000
クリエイターペン	その他	120
ルビー	宝石	450
サファイア	宝石	680
クリスタル	宝石	740
ダイヤモンド	宝石	3000
キュアパラライズ	薬	800
アイアン	その他	10

④スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV1	300
知識関連スキルLV2	600
技術関連スキルLV2	1200
戦闘関連スキルLV1	1000

城下町への中継地点に到着

イベント発生場所　タトローイの町

この町もオタニム同様、アストラル城への中継地点だと思って間違いない。ただし、シウスを仲間にしなかった人には重要な町になるので要注意だ。また、闘技場が盛んだということも覚えておこう。レベルが低めなら、闘技場は経験値稼ぎの場にもってこいだからね（1人ずつ戦うので経験値1人占めなのだ）。

町のそこかしこで聞ける闘技場の話。うーん、みんな格闘が好きなんだなぁ

観客のほとんどと話をできるので、情報量は膨大！　内容はチト薄いけど

タダのミニゲームなので興奮しないよーに

アシュレイという高名な騎士のウワサも

タトローイの町

闘技場　①　②　③　④　運河船のりば　アストラル洞窟

①道具屋ウォルサム

アイテム名	種類	価格	アイテム名	種類	価格
スティングボム	攻撃	200	クリエイターペン	その他	120
マインドボム	攻撃	300	ルビー	宝石	450
フレアボム	攻撃	180	サファイア	宝石	680
ポイズンチェック	装飾品	2800	ギター	楽器	120000
スペクタクルズ	その他	10	キュアパラライズ	薬	800
マジックカラー	その他	2000	アイアン	その他	10

②エドの武器屋

アイテム名	種類	価格
サーベル	武器	300
クレイモア	武器	1300
ロッド	武器	10
ハードナックル	武器	80
バンデッドメイル	防具	200
シルクローブ	防具	20
ぶどうぎ	防具	1200
レザーヘルム	防具	20
バンデッドヘルム	防具	100
ラウンドシールド	防具	120
レザーグリーブ	防具	100
アイアングリーブ	防具	200
シンクレアー	武器	1000

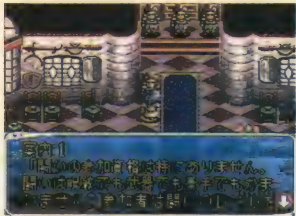
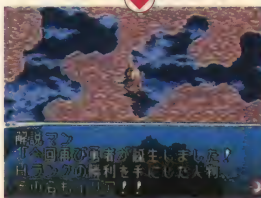
③ルーミィフーズ

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	60
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35
マンドレイク	薬草	100

④スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV2	600
感覚関連スキルLV2	200
技術関連スキルLV2	1200
戦闘関連スキルLV2	2000

闘技場で自分を鍛えろ!

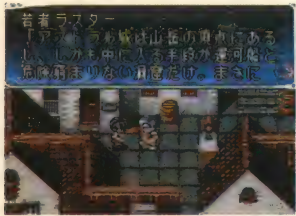
闘技場でのバトルは、いつでも参加できるうえ、参加費無料で賞品付き、オマケに経験値やお金はちゃんともらえるというオイシイもの。レベル上げにはもってこいだ。ちなみに5人抜くと1つのランクをクリアしたことになり、ランクは8段階用意されている。賞品はかなり豪華なので、気合を入れろ!

最初は誰もがHランクからスタート。5人抜きごとに賞品&ランクアップ!

戦闘に勝てば経験値を1人占めできるのだ

ここで起こるP.A.

とにかく個性があふれているのが、シウスと一緒のときのP.A.。シウスは闘技場の観客席でバトルを観戦しているんだけど、ヤジを飛ばしたあげく、途中で乱入してしまうのだ。もちろん戦闘することになるぞ。

血の気が多いんですなあ

アストラル城下への道は2つ

タトローイからアストラルの城下町へ向かうには、運河船で行く以外に、陸路で洞窟から行く手もある。船なら早くて安全、なにより楽だけど、1人80フォルの料金が必要。洞窟経由だと遠いし危険だけど、お宝が豊富でレベルも上がる。でも、じつのところ洞窟は後に来ることになるので、船がオススメだ。

どっちからでも行けるのでお好みで

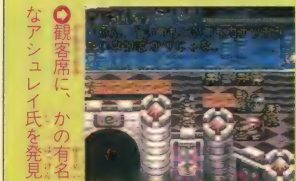
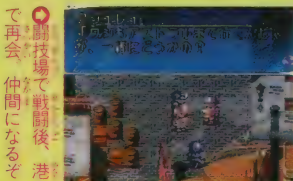
運河船

少々お金はかかっても、安全確実しかも楽。金持ちケンカせずっていうし

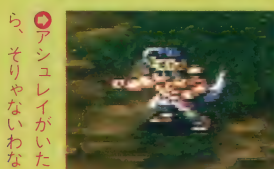
洞窟

金も腕に覚えもない人は洞窟へどうぞ。後でまた来ることになるけどね

アシュレイが仲間になる!?

シウスを仲間にしていない場合、この町でアシュレイという高名な騎士が仲間になってくれる。ただし条件が付くので、シウスと別れた人は熟読しよう。条件は、①シウスがパーティにいないこと②闘技場の観客席にいるアシュレイに会うこと③誰でもいいから闘技場で戦うこと…の3つ。以上の条件を満たしたら、運河船の近くで会うことができるぞ。

観客席に、かの有名なアシュレイ氏を発見

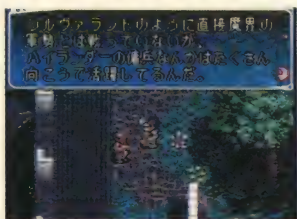
闘技場で戦闘後、港で再会。仲間になるぞ

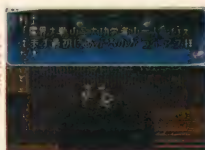
アシュレイがいたら、そりゃないわな

俺様出番ナシ?

陰謀うず巻くアストラル城下

イベント発生場所

アストラル城下

アストラル城下にやってきた時点では、プレイヤーの仲間選びの違いによって数種類のパーティができているはず。しかしここ、アストラルはどの組み合わせのパーティも必ず訪れなければならないところ。ここでは王国の騎士団長暗殺のイベント解決に奔走することになる。

ここはハイランダーと呼ばれる民族の住む町。一見平和そうなのだが…

魔界戦争とはいったいどんな出来事だったのか

おススメのお買い物

ギルドで売っている戦闘スキルLV3がオススメの買い物。セット中のスキル「リンクコンボ」は連続で必殺技が使える優れモノだ。

ちょっとお値段は高め

アストラル城下

仲間により3つに変わるイベント

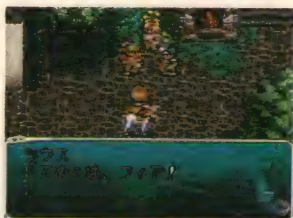
パーティよってイベントが変化するため、ここで各パーティのとる行動をまとめてみた。基本的な目的は、ライアス暗殺の容疑者を見つけることだ。

ラティとイリアだけの場合

この2人だけの場合、まずやるべきことは宿屋で寝ること。起きて外へ出ようとすると、主人から暗殺騒ぎの話を聞くことができる。話を聞いた後、城の牢屋へ行くと、フィアに会うことができる。ここでのフィアとの受け答えによっては、アストラル洞窟に入らないパターンになることもあるぞ。

ここでフィアとの対面になる。力になってあげるかどうかが問題

シウスが仲間にいる場合

シウスが仲間にいる場合は、アストラル城下に入った時点でフィアに出会うイベントが発生する。この後宿屋に泊まると、ライアス暗殺のイベントが起こり、暗殺犯の先回りをした形でアストラル洞窟に向かうことになる。町に戻っても外へは出られないので、洞窟に向かおう。

フィアにケンカごしでつっかかる

洞窟へ先回りする

アシュレイが仲間にいる場合

アシュレイが仲間の場合は、イベントでフィアの家に泊まることになる。夜になるとライアス暗殺イベントが起こり、逃げていくフィアを追い、アストラル洞窟に向かうことになる。この場合もシウスが仲間のときと同様、町の外へは出られないので、洞窟に入ることになる。

アシュレイは有名人なのだ

フィアを追って洞窟へ。なぜ…？

アストラル城下商品リスト

この商品リストの番号はP25のマップに対応しています。

①スキルギルド

セット名	価格
技術関連スキルLV3	5000
戦闘関連スキルLV1	1000
戦闘関連スキルLV2	2000
戦闘関連スキルLV3	20000

②武器屋トレジャ

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
クレイモア	武器	1300
ルビーワンド	武器	50
ハードナックル	武器	80
リングメイル	防具	500
チャイナどうぎ	防具	3200
バンデッドヘルム	防具	100
ラウンドシールド	防具	120
アイアングリーブ	防具	200

③食料品店

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35
マンドレイク	薬草	100

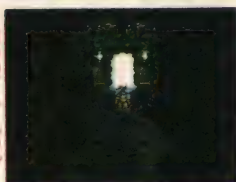
④エスターキャビン

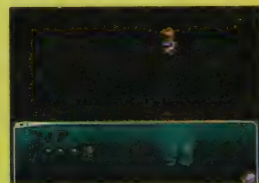
アイテム名	種類	価格
スティングボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ポイズンチェック	装飾品	2800
スペクタクルズ	その他	10
マジックカラー	その他	2000
クリエイターペン	その他	120
ルビー	宝石	450
サファイア	宝石	680
クリスタル	宝石	740
ダイヤモンド	宝石	3000
キュアパラライズ	薬	800
アイアン	その他	10

アストラル洞窟で真犯人を捜せ

イベント発生場所
アストラル洞窟

アストラル城下で起こった、王国騎士団長襲撃事件の真犯人は、城下町の外れにあるこのアストラル洞窟の中に潜んでいる。パーティによって理由は違うが倒すべき敵は同じなのだ。

妖気漂う魔の洞窟。その奥には…

フィアが仲間に

事件発生時のパーティがラティ、イリア2人、もしくはそれにシウスを加えた3人の場合、フィアが仲間になる。ただし、2人の場合は洞窟は通り抜けるだけ。

HPは低いが、攻撃力が高い

この扉は一方通行

こっちからは通り抜けられないのだ

ここにある扉は、実は洞窟の奥から帰ってくるときに通る。片方からしか開かないようになっているので、行きは無視。

アストラル城下へ

HP・MP回復ポイント

セーブポイント

P.28へ

P.34より

アストラル洞窟マップ①

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

アストラル洞窟マップ②

アームドナイトに注意

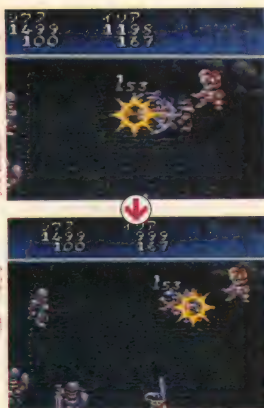
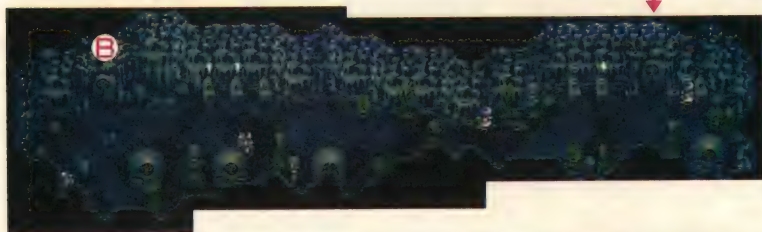
ゲーム全体で見てもトップクラスに入るくらいに広い、アストラル洞窟。ここには、その広さ以上に気をつけなければならない「敵」がいる。手に剣を携えた「アームドナイト」がそれだ。コイツが使う、剣をブーメランのようにして投げる技は、破壊力絶大、被害甚大という恐ろしい技。パーティが1列に並んだときには"全滅"というコトもあるぞ。要注意!

⬆これがアームドナイト。覚えとけ

アストラル洞窟（どうくつ）マップ③

行きと戻りに攻撃判定がある。回復は早めに！

↓P.28より

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

BOSS ボス

ダースウィドー

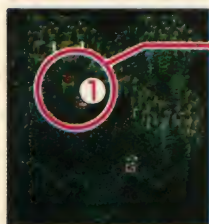
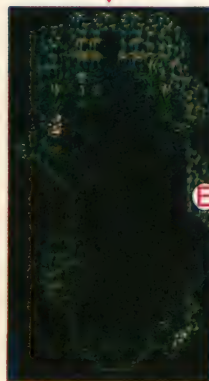
HP	MP	弱点
10000	50	なし

娘のフィアに化けて王国騎士団長ライアスを襲い、この洞窟に逃げ込んだ真犯人がこのダースウィドー。上半身は美しい女性の姿をしているが、下半身がクモのようになっている。そのギャップは彼女の異様なほどの妖しさを際立たせるのだ。ダースウィドーは、P31のマップ⑥のちょうど中央のあたりに待ち構えている。

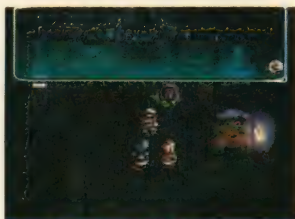
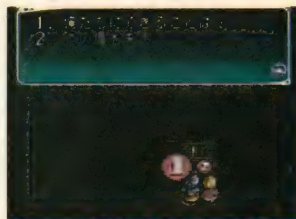
彼女の武器は、カマのようなものを投げる強力な単体攻撃と、クモの巣を張りめぐらせる全体攻撃。特に単体攻撃を連続でくらうとヤバイ。まわりのザコもかなり手強いので、回復アイテムは目一杯持っていこう。

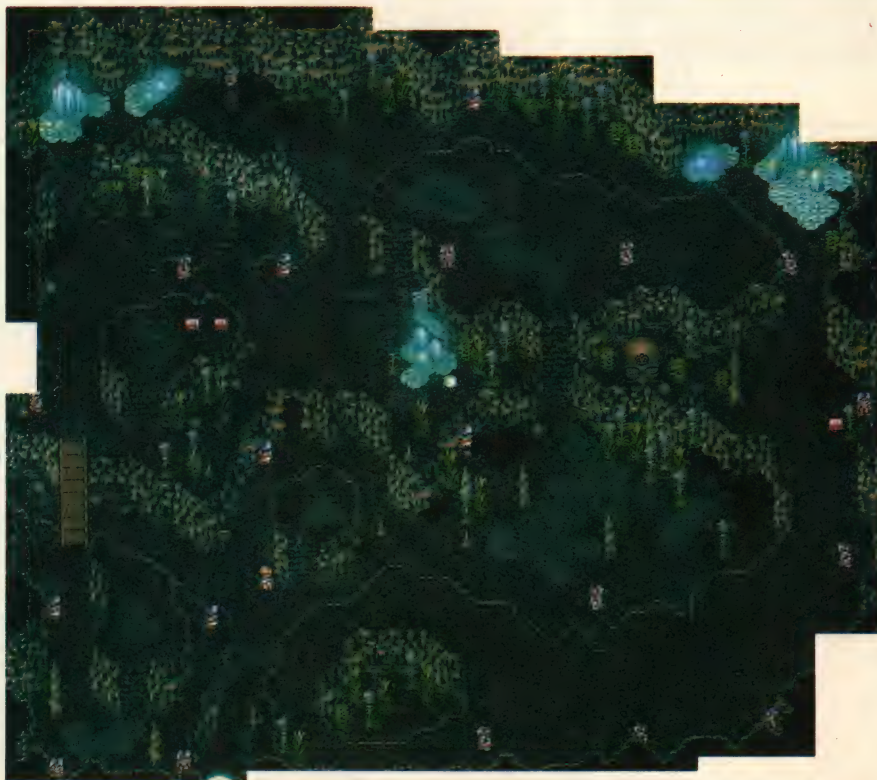
女は魔物と言いますからねぇ

スイッチで開く扉

タトローイ方面へ通り抜ける場合は、このスイッチは使用しない。ダースウィドーを倒しアストラルへ戻る場合、このスイッチを切り替えれば、①の扉が開いて帰り道ができるのだ。

アストラル洞窟 マップ④

ボス戦後の違い

このアストラル洞窟での展開は、パーティ構成によって大きく異なる。まずラティ、イリア、シウスの場合は、ダースウィドーを倒したあと、勝手に城まで戻される。それがラティ、イリア、アシュレイのパーティになると、ダースウィドーを倒したあと、アシュレイが1人で先に帰ってしまい、ラティとイリアだけで洞窟を城下町まで戻らなければならない。また、地下牢でフィアを仲間にしたパターンでは、この洞窟は通り抜けるだけで、ダースウィドーとの戦闘は発生しないのだ。

この3人の場合は一番楽チン。自動的に城まで戻ってくれるんだもの

このパーティが一番ツライ。アシュレイは、城へ行くとまた仲間に戻るよ

フィアの逃亡に手を貸した2人。ここで仲間にしないと2度とできない？

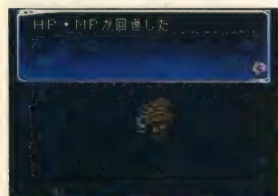
Ⓔ P.30より

↓タトローイへ

アストラル洞窟マップ⑤

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

ダンジョン内での戦闘

このダンジョンはゲームの中でも5本の指に入るほどの広さを誇る場所。当然、敵との戦闘も多くなってくるので、回復用のアイテムは限界まで持ってておこう。「調理」や「調合」の特技を使えるキャラクタを作っておくのもオススメだ。

ダンジョン内に現れる敵は、今までとケタ違いに強いヤツばかり。ここで仲間になるフィアや、アシュレイ、イリアといったキャラクタはHPや防御力の面で心配が多い。もし、レベルが低いと感じたら、ダンジョン入り口付近にある回復ポイントあたりでレベル上げをしておくのもいいだろう。

⬆アイテムは上限の20まで買っておく

⬆ダメージ1発がかなりイタい！

⬆この像に話し掛けると全回復だ

↑P.33へ

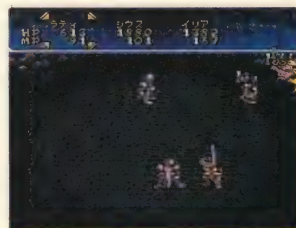
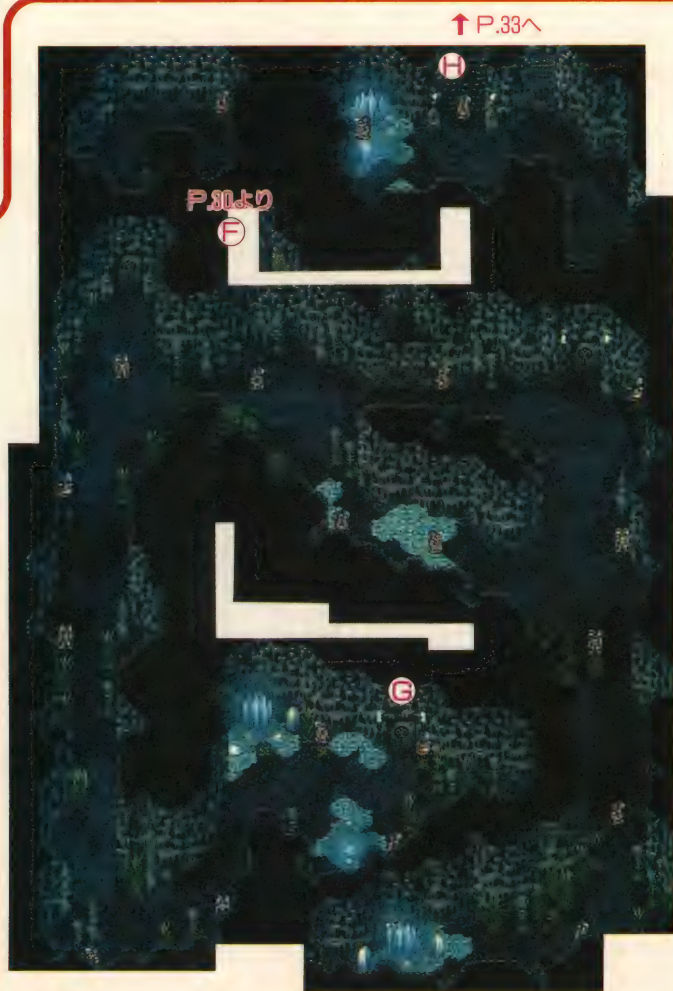
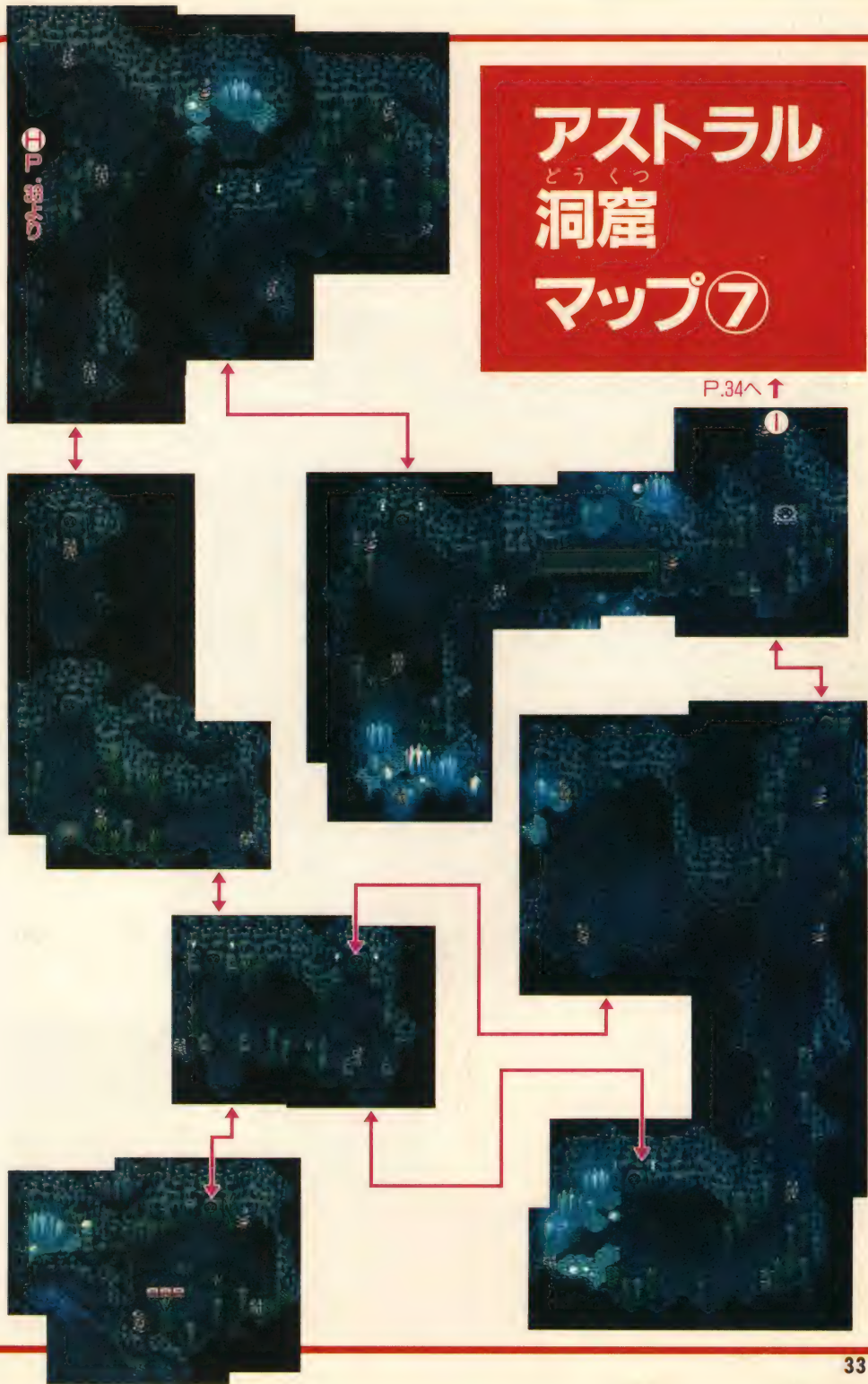
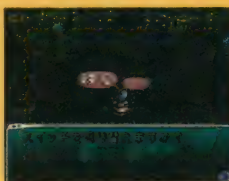
H

P.30より

F

G

アストラル洞窟マップ⑥

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

アストラル
洞窟（どうくつ）
マップ⑦
H P.32より
P.34へ
I

スイッチは何度も押せ！
このスイッチは、周囲の扉の開閉をコントロールしている。早く抜けたい場合は、スイッチを3回切り替えてⓀの扉を開こう。そうすれば入口近くに出られる。
単なる「開」「閉」の切り替えじゃないぞ
P.27へ
K
J
P.33より
I
J
アストラル洞窟 マップ⑧

真実の瞳を求めパージ神殿へ

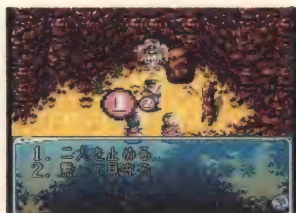
イベント発生場所

パージ神殿

アストラル城下のイベントをクリアしてやってくるパージ神殿。しかしアストラルでのフィアとの受け答えしだいで話は変わってくる。フィアのアドバイスに従わず「町をしらみつぶしに調べる」の選択をした場合、神殿には入れない。そのときはトロップの町に向かおう。

ヨシュアが仲間に

パージ神殿付近の岩場を登っていくと、ヨシュアが現れる。彼との会話後、パージ神殿の内部に入ることができるようになる。ヨシュアは回復、攻撃魔法をバランスよく使ってくれるキャラクタ。防御力は低いので、ほかのメンバーで守ってやろう。

空を飛んでいたヨシュアを発見する

ヨシュアが先に進んでしまうことも

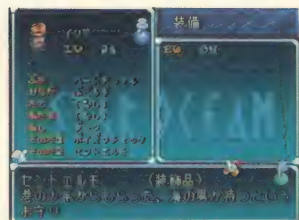
開かない扉はスイッチを使う

開かない扉があるが、その先には必ず扉を開けるスイッチがある。マップ上のスイッチと扉の番号は対応している。

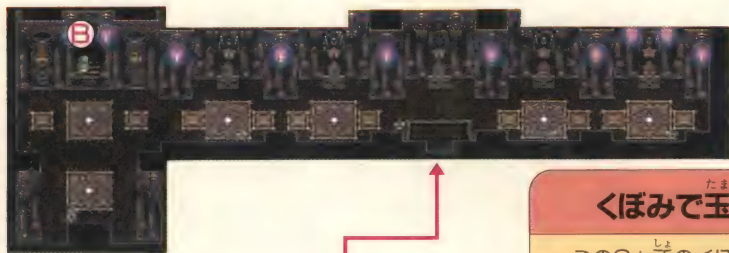
これがスイッチ

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

神殿内部の戦闘

この神殿内ではサーグエンに気をつけたい。こいつはサーベルを投げつける攻撃を仕掛けてくるが、この攻撃のダメージが非常に高い。防御力やHPの低いキャラクタだと、1回の攻撃でやられてしまうほど。パーティのメンバーの中でもその攻撃に気をつけたいのがヨシュア、アシュレイといったところ。戦士系のキャラクタならサーグエンになるべく近く接近できる隊形をとるなどで、間合いをつめてしまおう。魔法使い系のキャラクタはこいつと一直線に並ばないようにしよう。

氷の魔法を使ってくる敵がいるのでセントエルモを装備させておくといい

パージ神殿マップ②

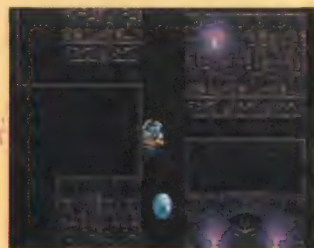
↑P.37へ

くぼみで玉をやりすごせ

この2ヵ所のくぼんだ部分には、ワープ玉がやってこない。ルートとしては右からの道を通って、ここに隠れるのがいい。

くぼみから出るときは、周りにワープ玉がいないかどうか確認してから出よう

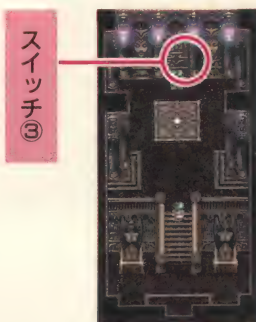
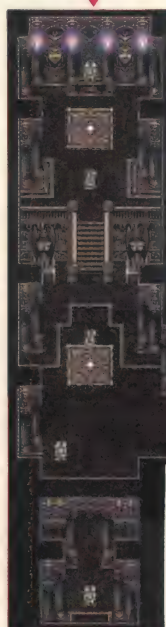
玉にふれると入口へワープ

このフロアには水色のワープ玉が通路を動き回っている。これに触れるとこのマップのスタート地点まで戻されてしまう。

ダッシュで移動していれば、追いつかれることはない。挟まれるのだけは注意

↑P.35より

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

ウルフシェイプ

HP	MP	弱点
5000	50	なし

神殿の最深部に扉の入口を守るように居座っているのがここのボス、ウルフシェイプだ。このボスは4体いるうえにHPもそこそこ高いのでちょっとやっかいかもしれない。敵は4体もいるため、味方の攻撃も各1体を相手にするような形になりがち。たいした攻撃もないのでHPの高い戦士系のキャラクタならこれでもいいが、ヨシュアのような魔法使い系にはちょっとツライ。ヨシュアは全体回復を持っているありがたいキャラクタなので、端につめられやられてしまわないように気を配ること。

⇨端に追い詰めて紅蓮剣がオススメ

⇦ヨシュアがいるか、いないかでかなり違う

HP・MP回復ポイント

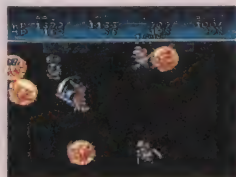
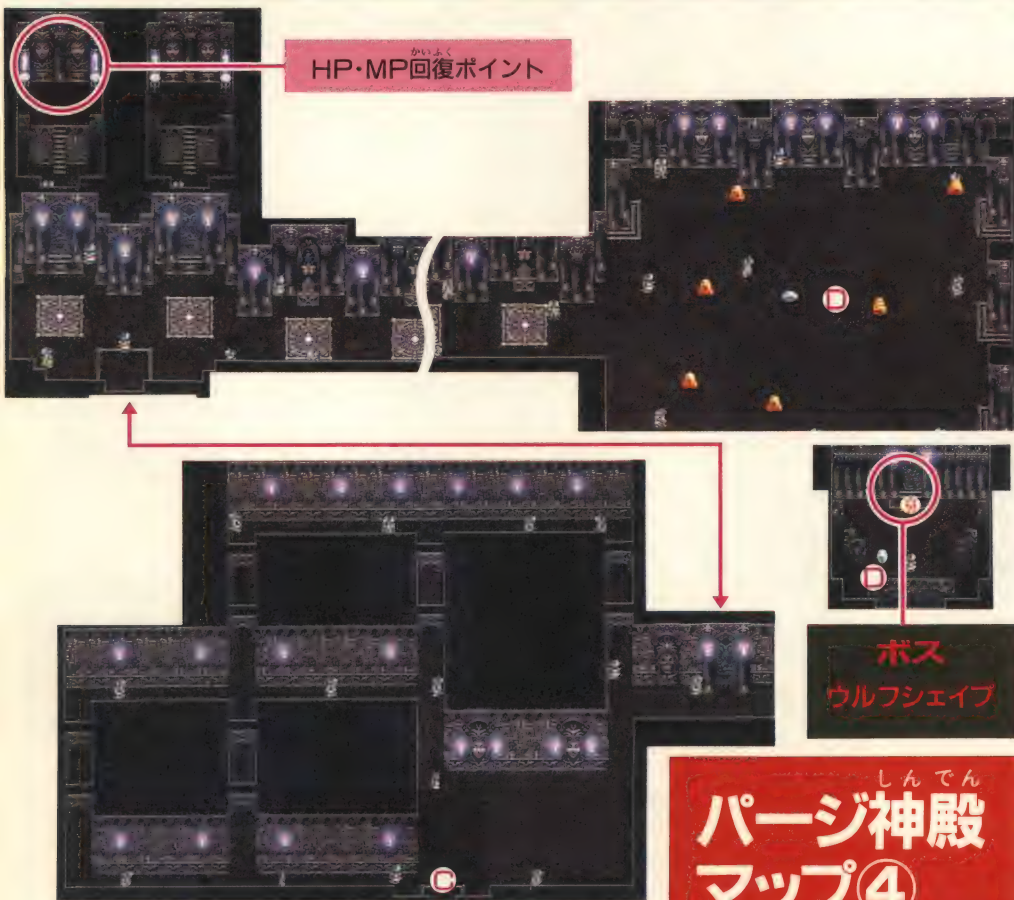
ボス
ウルフシェイプ

パージ神殿マップ④

↑P.37より

※マップ内の英文字はマップとマップのつながりを示しています。

付録特別企画

『スターオーシャン』を作った男たち

トライエース開発陣インタビュー

『スターオーシャン』を開発した「トライエース」を、編集部が直撃インタビュー。いろんな話がポロッとこぼれて…!?

みんなのこだわりが詰った作品です

――『スターオーシャン』では、世界観に「宇宙」といういわばSF的な舞台に題材をとられていますが、そのへんの意図といったものは?

則本　そうですね、まず今ここには居ませんが、プログラマーの五反田が、まあ彼はそういった企画の方にもからんでいるんですが、彼がSF的なものが好きだったんです。宇宙を題材にすることで、普通とは違った面白いシナリオを作ることができないかな、と思ったわけです。

――ゲーム本編は、基本的な部分はファンタジーの世界の中で進みますよね。でも、シナリオの最後のほうでは、やっぱり宇宙が大きな意味を持ってくるんでしょうか?

則本　シナリオ的に言うと、最初のほうと最後のあたりに、宇宙が登場するという感じですね。『スターオーシャン』に関しては、SF的なものを全面に押し出すということに多少の危惧を感じていたので、基本のファンタジー路線から極端にはみ出さないように、逆に気をつけたくらいなんですよ。

システム面でできなかった部分はあまりないんです

――『スターオーシャン』はシステムにRPGに限らずいろんなゲームの要素が取り入れられた、かなり"欲張り"なゲームという印象を持ったんですが。

則本　というか、前作を作ったときは、戦闘システム以外はごくごく普通のRPGだったんですよ。それで、今回の『スターオーシャン』を作るにあたって、たとえば、前はパーティメンバーは5人だったものが、今回は増えているので、キャラクタがたくさん登場するなら、イベントもそれによって変わったほうが面白いだろうと。また、キャラの成長システムにしても、以前は単にレベルアップでのみ成長していく形だったものを、今回は別の要素としてスキルシステムなどを導入して変化をつけてみようとか。ほかにも「アイテムクリエーション」なんかは、前作の「ルーンボトル」によるアイテム作成をもっと突き詰めてみようというというところか

都内某所のトライエースで、インタビュー

音響開発部長　初芝 弘也

チーフプログラマー　五反田 義治

企画部長　則本 真樹

チーフグラフィックデザイナー　稲垣 喜章

初芝氏はサウンド、五反田氏はシナリオやプログラムなど、則本氏はシステム、稲垣氏はグラフィックを中心に活躍

※文中の「前作」とは、トライエースが開発を担当したSFC『テイルズ オブ ファンタジア』のことです。

ら来ています。とにかく、前作での反省点やまわりの要望を取り入れた結果、こういう形になったという感じですね。

——なるほど。ということは制作段階で淘汰された、というか入れられなかったシステム上の要素などはあるんですか？

則本　そうですね…、なくなったものというと「シリーズ的」な装備品ですか。『スターオーシャン』では、武器防具類は頭、手、足、など体の各部分に装備するんですが、そこで「〜ソード」「〜アーマー」「〜シールド」といったように同じ名前のついた装備品を用意して、そのシリーズだけで揃えて装備すると防御力などにボーナスポイントがつく、なんていうシステムがあったんですが、それはなくなってしまいました。でも、システム面ではそれくらいで、考えていたものはほとんど入っているんですよ。

——『スターオーシャン』をプレイして、グラフィック、特に戦闘シーンなどでキャラクタが良く“動く”なぁと思ったんですが、そういったビジュアル面でのこだわりっていうのはあるんですか？

稲垣　そうですね、うちの場合グラフィックのデザインからキャラの動きなど、われわれに“おまかせ”の部分が多いんですよ。企画のほうからはとにかく「動かしてくれ」と言われていたんで、そのへんはクリアしていったつもりです。

プレイヤーみんなが同じ体験じゃつまらない

時間的に苦しいなかで、インタビューに答えてくれた

——キャラたちが「しゃべる」というところもこのゲームの大きな魅力だと思うんですが、かなり容量的にキツイものがあったのでは？

初芝　サウンド方面で、14メガくらい使っています。ゲーム全体の大体3分の1に近いくらいのスペースを専有していますね。今回はキャラの人数が増えた上に、キャラごとのセリフも多いですから。

——かなりこだわった部分も多いと思いますが…。

初芝　そうですね。特に各キャラに人間味を持ってしゃべらせる、という部分にはこだわりましたね。あとは効果音ですか。

——確かに、ノックの音とか、セミの鳴き声とか…。

則本　あとは戦闘シーンの剣で「斬る」音とか。あの音はとにかく「キレイな音にしたい」とずっと言ってたんですよ。

初芝　あの「斬る」音だけで6種類あって、全部違うんです。

——そうなんですか（笑）？

初芝　最初は容量の許す部分だけということで、一応全部の音をサンプリングしたものをとっておいて、あとで選定しようということだったんですが、結局全部使ってしまいましたね。

いろんな楽しみ方を見つけてください

——今回はイベント分岐などが多くて、編集部にとってまさに「攻略泣かせ」のゲームという感じがするんですが、「簡単に攻略されたくない」という気持ちはあるんでしょうか？

則本　特にそういったことはないです(笑)。というか、キャラごとに単発のイベントをやっているだけでは、「マルチに展開する」シナリオにはなりませんよね。そのへんにこだわって作った結果です。すごく大変でした

ときには実際にプレイしながら…

すでに次回作の構想に入っている？

けど…。また、今回は「集める楽しさ」を感じてほしいという希望があって、スキルやアイテムなど、ゲームの中に「集めたくなる」要素を含ませてあるんですよ。

――分岐というと、登場キャラ間の「相性」というか、感情のパラメータが、イベントに絡んでくることもあるとか？

則本　キャラどうしの相性の設定はあります。それに加えて相性を左右するパラメータが、イベントでの選択肢などによって変わっていくんです。それによるP.A.（プライベート・アクション）やイベントの変化も一部ありますね。

――なんか、恋愛シミュレーションみたいで燃えますね。

則本　（笑）いや、というよりもともとは、戦闘シーンでキャラのセリフをコントロールするシステムなんですよ。戦闘シーンで、キャラにもっといろんなことをしゃべらせたい、と思った場合、ではどうやってセリフを選択するのかというところで、この感情パラメータとでも言うべきものができたんです。

初芝　キャラがセリフをしゃべるときに、このパラメータの数値が選択の目安になっているというわけです。

（インタビューもシメの段階となったところで、五反田氏到着）

一同　これ以上ないほどオイシイ登場ですね（笑）。

――五反田さんは、プログラムや世界観、シナリオまわりを担当されたということですが。あと、タイトルも。

五反田　タイトルはもとは「エターナル　スフィア（永遠なる舞台）」だったんですが、「分かりづらい」とか「呼びにくい」とか言われてしまって。今回は、やりたかったことがほとんど容量などの関係上できませんでした。次回は、システムなんかにしてももっと練り込んで、より完成されたものにしていきたいですね。

――では、最後に一言ずつ。

則本　『スターオーシャン』は担当として、システムやシナリオなどを見てほしいですね。

初芝　戦闘シーンの臨場感を楽しんでください。特にキャラがしゃべるところ（2人以上同時に）などは、技術的な意味でも注目してほしいです。

稲垣　「一寸のザコにも五分の魂」（笑）。ということで、これも戦闘シーンが中心の話になるんですが、モンスターのアニメーションも見てほしいですね。あと、ダンジョンは、グラフィックで先へ進むヒントが分かるところもあります。目を凝らしてよ～く見てください。

五反田　ゲームをプレイして、プレイヤーの全員が同じ内容ではつまらないですよね。とにかく、今後も遊んで「面白い」モノを作っていきます。

　また、最近ゲームの限界が囁かれていますが、僕はまだまだそんなところまで来ているとは思いません。可能性はまだまだ無限にありますよ。映画が生誕100年にしてまだまだ成長しているように、ゲームもどんどん成長していくはずです。

本誌と一緒にパシャッ。ありがとうございました

STAR OCEAN

～次回予告～

これからどうなる!? 今後の展開をチェック！

ムーア大陸に大変なことが…

パージ神殿を後にしてトロップの町へ向かうラティの一行。その途中、惑星ロークに何かが墜落するイベントが起こる。どうやらこれはクラート村付近に「星の船」という宇宙船が落下したらしい。どうやらこの船は惑星ロークに石化の病気をもたらした、第3勢力の宇宙船らしいのだ。この宇宙船を見に行くために、パーティはトロップの町から船で再びムーア大陸に向かうことになる。

「なるほどね。とりあえずトロップまで行ってみましょう。そこの港でポートミスまで行けないか、交渉してみましょう。」

アストラル王国から一路、ムーア大陸へ。ちょっと長い道のりになる

墜落した跡も生々しい。まだ燃えている…

ヴァン王国での新たな出会い

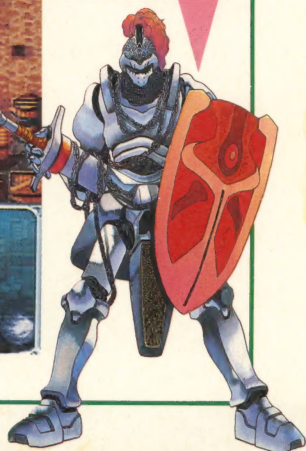
ヴァン王国に到着するといきなりミリーを発見！ しかしそこにはロニキスの姿はなかった。ミリーの話によれば、ロニキスは隣町にいるとのこと。この隣町では、新キャラのマーヴェルと真紅の楯に出会うことに。

ミリーはとっても元気

酒は飲むわ、寝るわでもう大変。これから先が心配だ、こりゃ…

マーヴェル

真紅の楯

緊迫した雰囲気が漂う。この2人の関係とはいったい…

STAR OCEAN

スターオーシャン
—星の導きの書—

7月26日号特別付録

平成8年7月26日発行(隔週金曜日発行)第12巻第13号(通巻252号)

スターオーシャン ―星の導きの書―

ファミマガ64 7月26日号特別付録